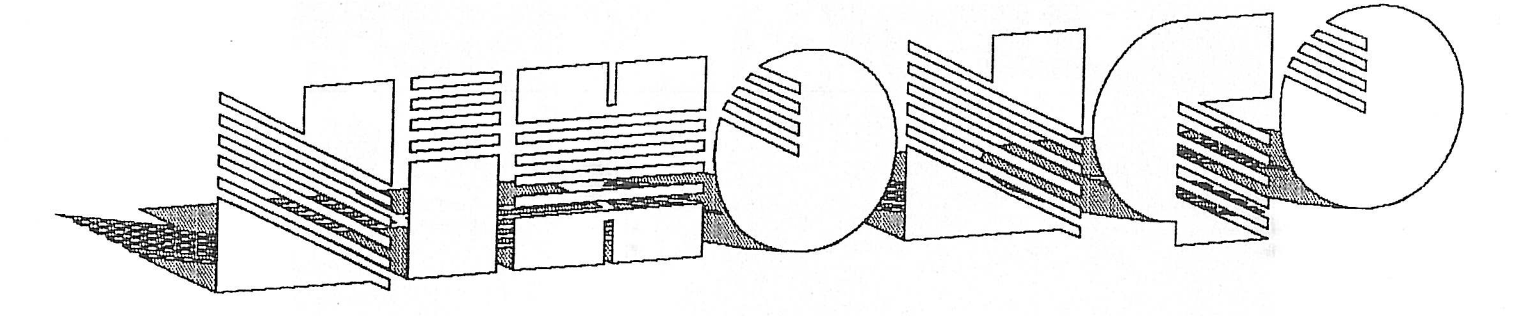


MSX

日本語

RANDAR 3
ILLUSION CITY
LENAM 2a PARTE

NUMERO : 1
15 ABRIL 1992



INVENTORY	持ち物 ／ もちもの
LEVEL	レベル
MAGIC	魔力 ／ まりょく
MAKE	作成 ／ さくせい
NAME	名前 ／ なまえ
NEXT	次 ／ つぎ
NO	いいえ
OFFENSE	攻撃力 ／ こうげきりょく
OPENNING	オープニング
PARAMETER	パラメータ
PLAYER	プレイヤー
SELECT	選択 ／ せんたく

DRUGSTORE	薬屋 ／ くすりや
ENEMY	敵 ／ てき
KANJI	漢字
CURSOR	カーソル
DEL	デリート ／ 削除
ESC	エスケープ
FUNCTION	機能 ／ ファンクション
GRAPH	グラフ ／ グラフィック
HOME	ホーム
INS	インサート ／ 挿入
KEY	キー
PAUSE	ポーズ ／ 一時停止

HummingBirdSoft
M. A. C. INC
2-2-15 SONEZAKI KITA-KU OSAKA-CITY 530 JAPAN
Tel 06-315-8255
(Mon~Fri 13:30~18:00)

Dear Mr. Ruiz

We got your letter in March. 4th. We could understood that you want toget our game of "Diable de Laplace." for MSX-2 Version. This game is computer role playing game, and all documents were written in Japanese, it wasn't English. We had only 3.5inch 2DD floppy disk version. We didn't have ROM cassette version. You need to have 128K V-RAM on yourMSX-2 system.

If you decide to buy this game, please send our company 10,400yen (listprice 7,800yen and carriage 2,600yen) about 77 US doller.

If we received your check (or money), we send our game as soon as possible.

By the way, how did you got some information about our companys product? That was the second letter from Spain. On the first time, the letter was written in spanish, So we couldn't understand it at all.

Thanks for your letter.

M. A. C. INC /HUMMING BIRD SOFT

DIRECTOR EJECUTIVO:
Ramón Casillas

COLABORAN:
Francisco Martinez, Vicente Espada,
Francisco Morales, Manuel Martínez
Francisco Jesús Martos y Paraisoft
PRODUCE:
Ramón Casillas

REDACCION Y ADMINISTRACION:
Apartado de correos 150
08900 hospitalet.
Barcelona.
Tel.(93)338-56-44
TRADUCCION DEL INGLES:
Jesús Manuel Montané.
MECANOGRAFIA:
Elisa Pérez, Sonia Vives.
IMPRIME:
Buffetti.
FOTOGRAFIA - MAQUETACION:
Ramón Casillas.

Dep.Legal.B-44817-91

NIHONGO

SE PRONUNCIA : NIJONGO

Para los que no sabeis lo que significa la palabra japonesa NIHONGO, aquí os daré la explicación: significa japonés en idioma. NIHONGO-MSX es una alternativa para los usuarios.





Este mes comenzamos con un aviso alternativo sobre todo a los usuarios de clubs MSX. La cosa es que el fancine ha tenido mucha aceptación peró no se vende lo suficiente, para poder pagar los gastos que conlleva realizar dicho fancine. De esta manera, este aviso es para toda aquella gente que se dedica a fotocopiar el fancine. No es que me importe, peró no es justo que un club compre un ejemplar y se lo pase a sus siete u ocho amigos. En vuestras manos está que esta publicación siga adelante porque lo más seguro será que se termine y bastante hundido está ya nuestro sistema, para que esto llegue a semejantes extremos. Supongo que lo entendereís y en vosotros está que todas la informaciones lleguen a vuestros oídos.

No me refiero a todos los clubs, pero se que hay varios que lo hacen y si quereís que no muera del todo teneís que hacer un esfuerzo, sino esto no durará más que hasta el verano.

Para los que compraron el último número de la MSX Club y tienen el comentario que hizo nuestro amigo Francisco Jesús Martos "Emerald Dragon" os voy a decir que no sacaron las fotos del final, y por cierto son formidables. En el próximo número de NIHONGO-MSX todo el que quiera la portada y contraportada en color solo tiene que pedirlo o al mandar el giro, mandar las 310 pta, que vale el fancine y un suplemento de 450 pta por la doble página en color¡No os la perdaís, quedará formidable!.

Vamos con el comentario del Disk Station 27 concretamente el disco A :

En uno de los apartados encontraremos solamente información del juego D.S. Software School, pero sin ningún tipo de

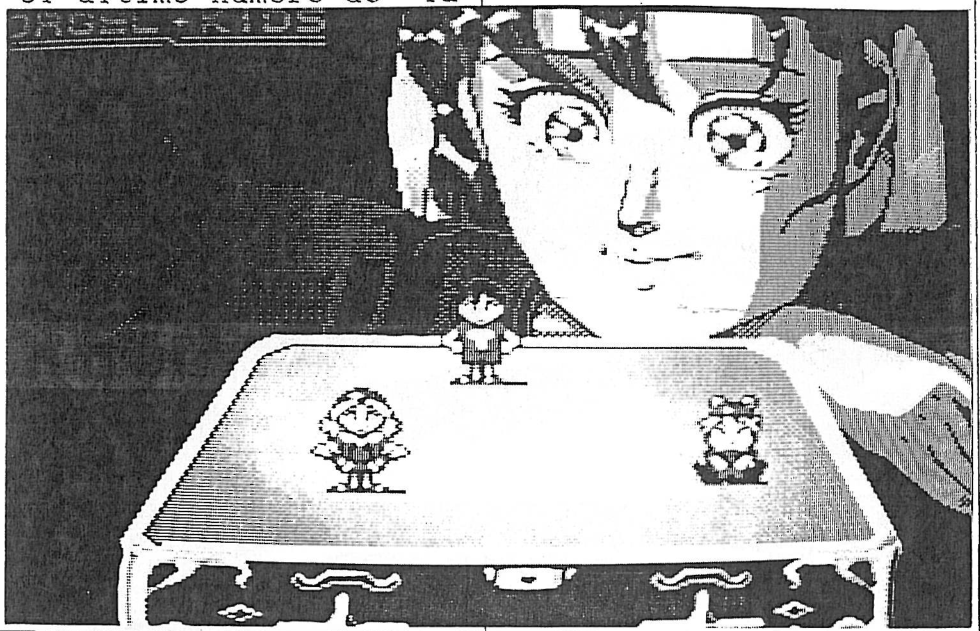
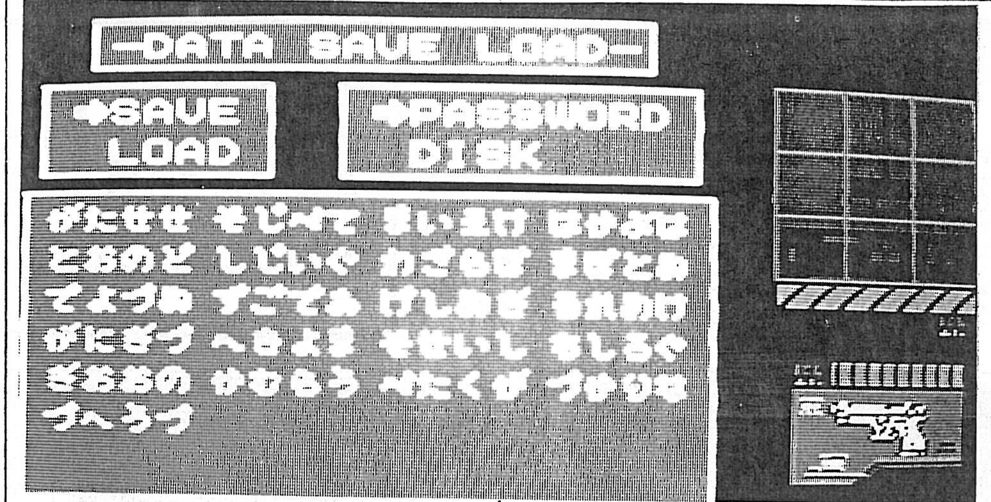


gráfico ni de musicas. Mas abajo Momonoky House nos presenta una demo información de MAILBOX, donde nos saldrán un par de personajes que harán las mil y una para divertirnos, estos personajes mantendrán varias conversaciones en japonés y a la vez se irán poniendo disfraces y unas caras un poco raras, pero graciosas.
Compile en otro apartado nos tiene preparada una de sus esplendorosas B.G.V., donde unos simpáticos personajes tendrán que ocultarse de un peligroso gigante Como siempre muy buenos gráficos y música dónde se mezcla todo tipo de ilusiones.
Los demás apartados de este disco, como todos ya sabeis son los de información, programas en Basic, etc.
En el disco B nos encontraremos con un par de apartados, ya conocidos por todos nosotros: THE NORTHERN QUARTERS# y una nueva versión del juego de Compile MAZE RUNNER, que por cierto es de lo más interesante. En los demás apartados de este disco como siempre información en Kanji.



Un amigo nuestro, de Valencia nos ha mandado una serie de digitalizaciones y algún que otro dibujo realizado por él, concretamente en este número le publicamos una foto de "La Bola del Dragón", una serie de dibujos animados que ha causado verdadero furor entre los usuarios del MSX y sobre todo tipo de gente. Si a alguien le interesa mucho esta fotografía puede contactar con: J.M.Sanchez Más
C/ Baron de S.P. Petrillo, Nº 6 Bajo izq.
46020 Valencia

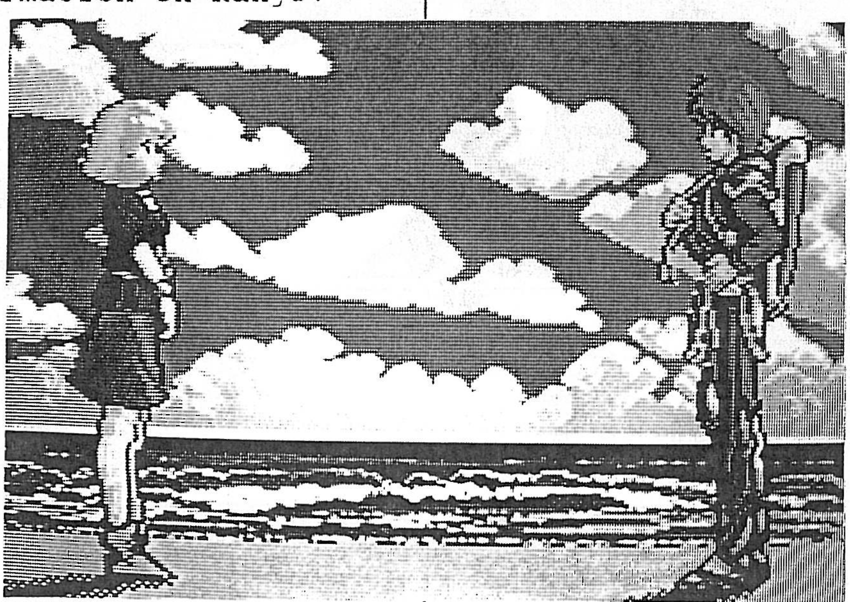
DIRECCIONES:
Este mes a petición de algún que otro usuario vamos a repetir las direcciones de:
KONAMI y NIHON FALCOM.

- KONAMI
CHIYO DAKU KANDA JINPO
CHOU 3-25
TOKYO 101
JAPAN

- KONAMI
3-2 MINATOJIMA NAKA
MACHI 7 CHOME
CHUO KU KOBE 650
JAPAN

- NIHON FALCOM
TOMYO BUIL
2-1-4 SHIBACAKI CHO
TACHIKAWA SHI
TOKYO 190
JAPAN
Espero que ahora después de que tanta gente las haya pedido se queden tranquilos y escriban.¡Os deseo suerte!

TRUCOS:
Con este truco podreis cambiar la configuración de la pantalla, agrandandose los caracteres y reduciendose el tamaño de los bordes. A la vez que la música programada para F.M. suena más deprisa. Esta instrucción es la siguiente:
VDP(10)=0
Y para volver a la configuración normal será:
VDP(10)=2
User Disk: si dispones de FM-PAC con S-RAM y el juego del que quieres grabar los datos también la posee, graba la partida en el FM-PAC. Después pasas



la partida al disco señalando en el nombre la pantalla en que estas. Asi en un disco podremos grabar 90 partidas, después solo tienes que cargarla del disco al FM-PAC, pero eso sí, hay que pensar que la pila no dura eternamente.
Famicle Parodic 1: Si no conseguis pasar por una determinada pantalla, cuándo hayais pasado la anterior y esteís en la desección del personaje, debeis volver a la primera pantalla; como es muy fácil conseguiremos gran cantidad de huevos con los que podremos equipar nuestra nave y podremos comprar dos vidas en cada tienda. Así podemos sumar dos vidas cada vez que volvamos a la primera pantalla, hasta el número de 20 vidas. Para volver a pantallas anteriores a la de selección, lo haremos con los cursores.
TESTAMENT: En el número 79 del MSX salieron publicadas cuatro claves, pero en realidad son cinco, la que falta es la siguiente: < MAN >, esta clave nos devolverá la forma de hombre, cuándo hayamos escrito la clave < NEKO >. Por cierto, una anecdota que no viene al caso , pero os la revelo: en japonés NEKO significa gato.



SD SNATCHER: Cuando abres una caja y te dan balas o capsulas, si tienes casi el tope y dicha caja te da 15 o 20 unidades, verás que no las puedes coger; pero lo mejor de todo es que si por ejemplo tenías 96 JUNKER, te las deja en 99 y además no desaparecen las que hay en la caja. Esto puede servir para hacer experiencia: eliminas uno o dos monstruos, llenas en la caja y vuelves a eliminarlos.
Super Runner: Pantalla número 21< WATA >.
Para los que poseais Music Module: Cargais un sistema operativo, después volveis al Basic y tecleais lo siguiente:
POKE&HFFCA,&H23
Volvereis a poner:
_SYSTEM
A partir de ahora podreis escuchar programas de Compile, como la saga Randar, con el Music Module.
En el Peach Up 9 o Sumari 1, en el disco B, hay un juego donde saltaremos en una tabla para coger unas prendas Si cargamos este juego con las siguientes teclas apretadas:
<1> <2> <S> <F> <5> <M> y la tecla de función <F5>, podreís acceder al menú de músicas.
También en el disco D podreis poner los Paswords siguientes para ver las chicas:
<MUSIC> <ORANGE>
<MARCH> <OASIS>.
Además en el disco C hay un juego de habilidad llamado Excelent, para ver todos los mundos pondreís la clave: <ARIMI> y acabar si sois capaces el mundo final. A continuación os ofrecemos otros Paswords del juego:
<SUMIKA> <KAORI>
<REIKO> <AKIKO> <YOKO>.
Y para terminar en la página siguiente teneis el Password final del Solid Snake, para todos aquellos que no lo han podido concluir por algún motivo y tengan ganas de ver el final. Desde luego como es fotografía no hay ningún error, el Password funciona perfectamente.

NOTICIAS:
En el número 100 de la MSX Magazine (Marzo de 1.992), se comentan varios de los programas que han ido pasando por la revista desde el primer número que apareció el día 8 de noviembre de 1.983. Hasta hoy este número 100 nos hace recordar todos esos juegos que a más de uno nos trajeron momentos inolvidables. En las dos páginas donde trata el tema nos en-

contraremos en tamaño diminuto las cien revistas, varios de los tops con el Soft de aquellos años y para terminar una serie de fotografías de MSX que pasan de la primera generación hasta nuestros días con el Turbo R.

Nuestro amigo Carlos Redonnet después de ser uno de los primeros o seguramente el primero en terminar Randar 3, también lo ha grabado en una cinta de vídeo, donde sale todo el final y encima está acabando junto con Francisco Morales el comentario de Illusion City. Os tenemos que decir que solamente hay por el momento dos juegos a los que es difícil alcanzar el final, por vías completamente legales (sin trucos). Estos son Shalom y Rune World, la verdadera pua del MSX, ¿cuándo llegará el día que podamos contemplar el ansioso final del Rune World?.

Y ya para terminar deciros que en el juego Randar 3 en el disco número 5 se esconde un juego llamado Soldier of Fisla, el cuál es mudo.

NOVEDADES:

-"Lucha de Dios en la ciudad". Alice Soft. MSX2. 2DD. 6.800 Y.
-"Funny Salesman 2. Compile.MSX2.2DD.3.980Y
-"Super Bazzle Skin Panic". Takeru/Medo.MSX2. 2DD. No se sabe el precio.
-"Pyramid Sorcerian". Takeru. MSX2.2DD.3.500Y
-"Beast 2". Birdy Soft. MSX2.2DD. 8.800Y.
-"Joker 2". Birdy Soft. MSX2. 2DD. 7.800 Y.
-"Pink Sox 8". Wendy Magazine. MSX2.2DD. 3.600 Y.
-"Princess Mēkā". Microcabin. MSX2.2DD.14.800Y
-"Kyanpen Bandaisenryaku II". (Campaña de gran estrategia II). Microcabin.MSX2.2DD. Se desconoce fecha de salida.
-"Cim City". Imagine. MSX2. 2DD. No se sabe el precio.

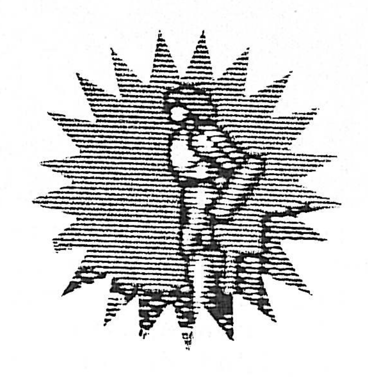


AGRADECIMIENTOS:

- Antonio Pineda Santander
- Carlos Redonnet Barcelona
- Guillem Colomer Calella
- Antonio Sánchez Bienservida
- Marcos Rosales Soller
- David Boque Cornellá
- Club Sur Zaidín
- J.M.Sánchez Más Valencia
- Carlos Gimeno Tavernes Blanques

CORREO JAPONES:

Recibimos tu carta el 4 de marzo. Entendimos que querías conseguir el juego "Diable de la Place", para MSX. Este juego es un RPG, en japonés, no está en inglés. Solo está en versión 3'5 DD. No tenemos versiones ROM ni cassette. Necesitaras 128 Kb RAM en tu MSX2.
Si decides comprarlo envíanos 10.400 Y (7800 para el juego y 2600 para gastos de envío) alrededor de 77 $.
Si recibimos el dinero enviaremos el juego lo antes posible.
Por cierto, ¿como conoces nuestra compañía? Esta es la 2ª carta de España. La 1ª estaba escrita en español y no pudimos entenderla. Gracias por tu carta.



Esta es la segunda carta que recibió nuestro amigo David Boque de Cornellá. El mantiene correspondencia con una secretaria de la Humming, la cuál le ha llegado hasta mandar fotos de un animal que tiene, y lo más curioso es que cuándo la dirección salió en la revista MSX Club hubo un usuario que escribio en español y no entendieron nada y la chica le mandó una fotocopía de la carta, para que se la tradujese al inglés.

NOMBRE : RANDAR 3 ランダーの冒険Ⅲ 闇に魅せられた魔術師 FORMATO : 5 X 3.5"2DD

COMPAÑIA : COMPILE コンパイル MSX 2 MSX MUSIC

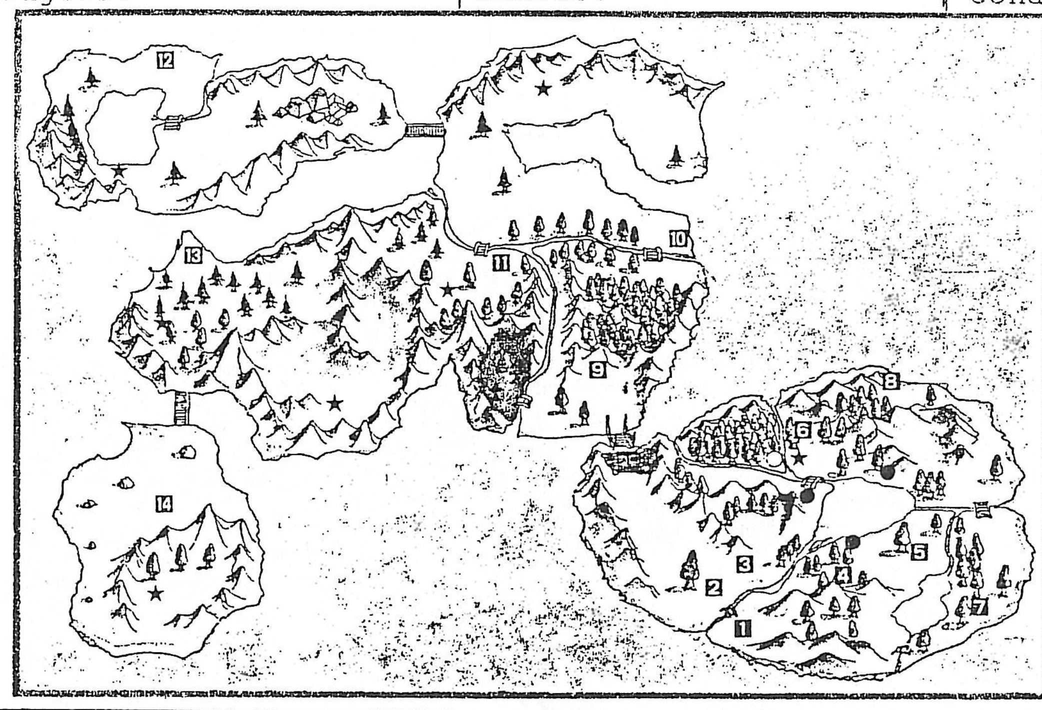
TIPO : RPG PRECIO : 7.800 ¥

Hace mucho tiempo en un lugar del que no quiero acordarme, el diablo en persona sembraba el terror destruyendo todo lo que había a su paso.
El rey de aquel lugar mando llamar a los míticos guerreros RANDAR, que anteriormente le habían servido.
TECLAS DE CONTROL:
Cursores:movimiento del personaje.
Space: pausa y menú.
Los nombres de los personajes que controlamos son:
- ALAN, GREEN, SOFIA, EMIL, AMIS.
También os ofrecemos un mapa donde salen todos los poblados y el castillo (mirar el kanji del número 2 y observareís que es diferente al de los poblados).
Traducción de los pueblos de katakana al inglés:

1- SANTALK
2- ATLAS (Castillo).
3- LYON
4- CORLAN
5- SEILAN
6- KOTAN
7- PETO
8- MAITO
9- AMILSEN
10- LARSAS
11- OLIN
12- SIEL
13- HALCON
14- FORLEN

MENU:
1- Con esta opción podemos usar los puntos mágicos (MP).
2- Esta opción sirve para cambiar de arma y deshacernos de ellas; o simplemente para ver las armas que tenemos.
3- Consta de tres opciones más, que a continuación os comentamos:
*1-La primera es para coger un objeto que esté en el suelo y para hablar.
*2-Para ver la defensa, ataque, que tenemos en cada personaje.
*3-Para poder ver nuestros objetos.
4- Con esta opción cambiaremos el orden de nuestros personajes.
Y para poder salir de los menús o cancelar una opción pulsaremos GRAPH.

JUEGO
Después de contemplar una pequeña demo pulsaremos Space y nos saldrán tres nuevas opciones:
1- "New Game" para empezar partida poniendo nuestro nombre.
2- "Continue" para poder cargar partidas grabadas anteriormente.
3- "Message speed" para poder acelerar o ralentizar nuestras conversaciones.
Comenzaremos en un poblado, un anciano nos conducira hacia la en-

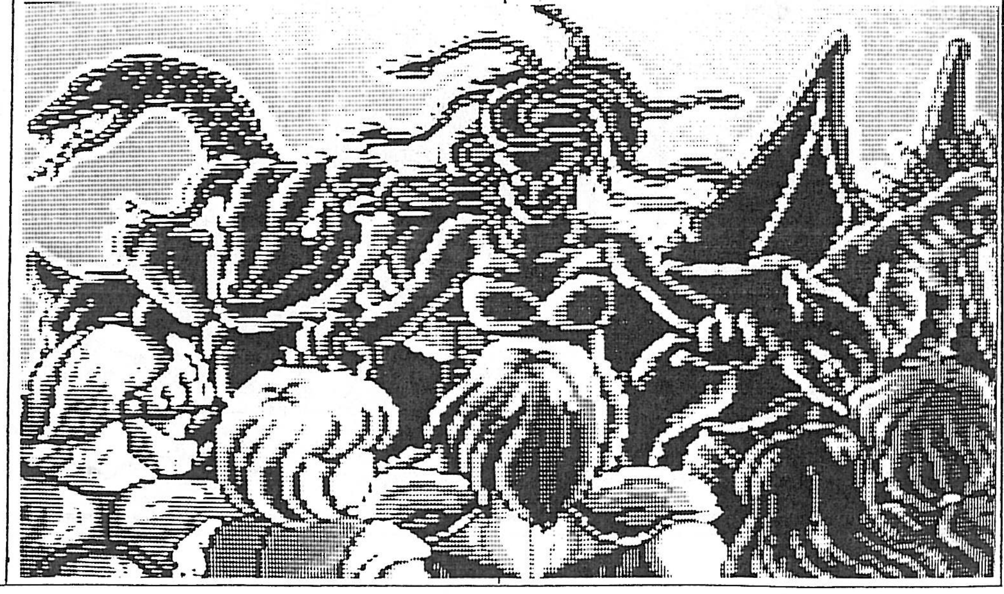


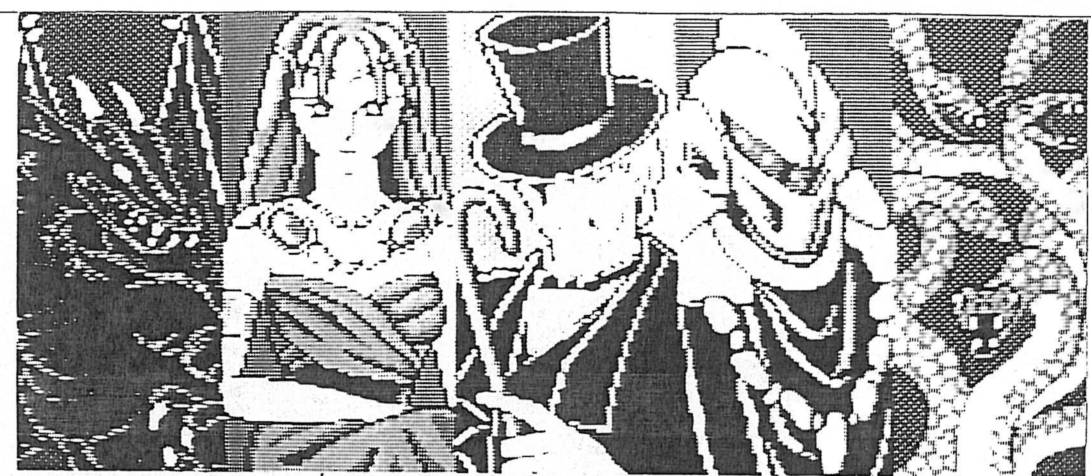
trada de una cueva donde nos la encontraremos tapada con una piedra. Apartaremos la piedra y nuestro objetivo dentro de la cueva será encontrar dos cofres y eliminar al enemigo de fase, una vez hecho esto saldremos de la cueva donde seremos conducidos a un castillo, en el mismo un guerrero se nos unirá a nosotros. Saldremos del castillo y nos conduciremos hacía el pueblo, una pantalla más arriba. Hablaremos con los habitantes de este pueblo donde una joven nos conducirá hacia un refugio en el bosque, donde presenciaremos una demo, en la cuál nosotros recogeremos el primer objeto. Después automáticamente seremos conducidos al castillo, una vez allí nos dirigiremos dos pantallas hacía la derecha donde nos introduciremos en un nuevo poblado, en el mismo hablaremos con todos los habitantes y observaremos una demo, donde nuestros heroes rescatarán a una joven, la cuál se nos unirá. Seguiremos hacía la derecha donde veremos un diamante en el agua y un pueblo, nos introduciremos en él y hablaremos con todos los habitantes, al salir tendremos una barca a nuestra disposición, nos subiremos y seremos conducidos hacía el diamente y mantendremos una conversación con él. Al volver a la orilla bajaremos tres pantallas y seguiremos hacía la derecha, donde encontraremos un poblado, y como siempre hablaremos con todos, y nos enfrentaremos a dos enemigos,al eliminarlos



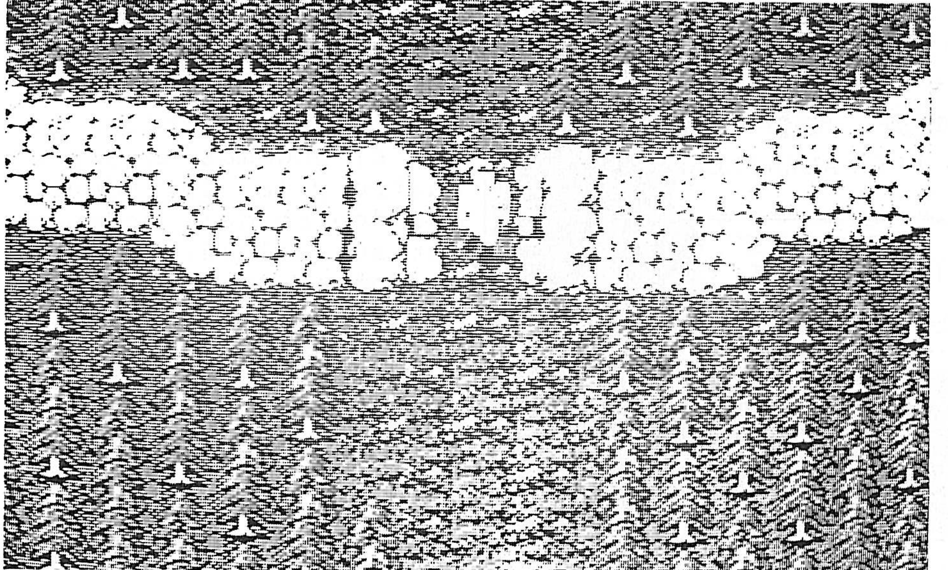
nos darán un objeto y seremos transportados al castillo; allí el rey nos dará información acerca del objeto que tendremos que coger Después de salir del castillo, subiremos unas pantallas hacía arriba, encontraremos un poblado, aquí encontraremos a una mujer, la cuál nos dirá que vayamos al bosque a buscar a su hija. Saldremos del poblado y nos dirigiremos al bosque, en el mismo podemos encontrar una tumba y un lago, nos dirigiremos a él y encontraremos a la hija; la llevaremos al poblado, con lo cuál la madre nos dará un objeto. Nos dirigiremos al lago del diamante y lo cogeremos. Seguidamente nos dirigiremos hacía una cueva que esta en el extremo superior del reinado;nos adentraremos en la cueva y encontraremos un aguila asesina. Nuestro compañero por conseguir el último objeto será asesinado por el aguila Saldremos de la cueva y la entrada se derrumbará.

Pero eso no impedirá que el aguila venga a atacarnos. La eliminaremos y seremos teletransportados nuevamente al castillo. Después de esta acción nos dirigiremos hacía una puerta la cuál nos

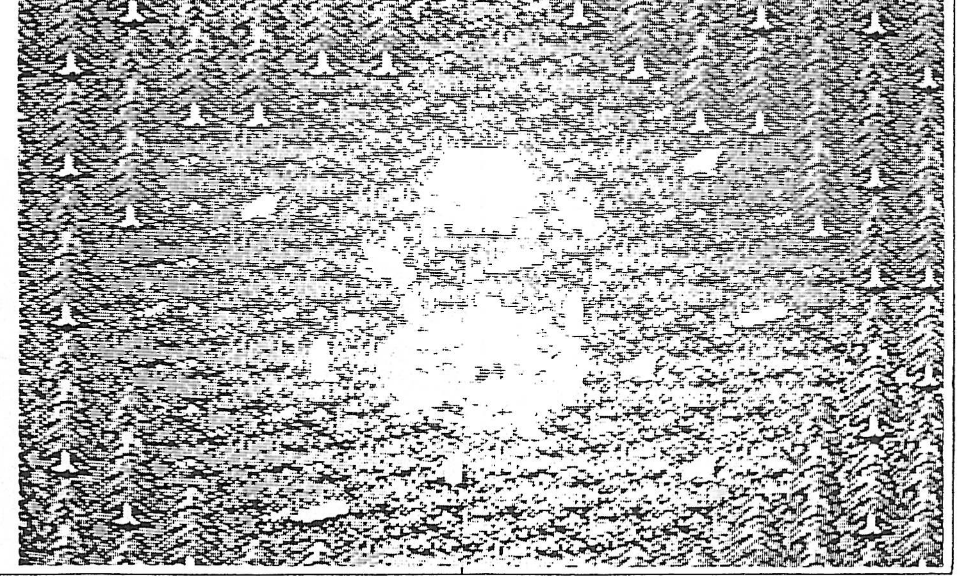




permitirá ir al segundo mundo. Avanzaremos unas pantalla más arriba para ir consiguiendo más Rank y nos introduciremos en los pueblos cuándo hallamos conseguido el Rank suficiente nos desplazaremos a una curva, allí mataremos a un monstruo el cuál nos dará la primera de las ocho piedras sagradas. Veremos una tumba y hablaremos con ella, después cogeremos todos los cofres y hablaremos con el monstruo de fase el cuál nos envenenará; después iremos al castillo donde nos darán otro soldado, iremos a la casa de la bruja y después a la torre, donde rescataremos a un aprendiz de bruja. Volveremos a la casa de la bruja donde encontraremos un anillo.

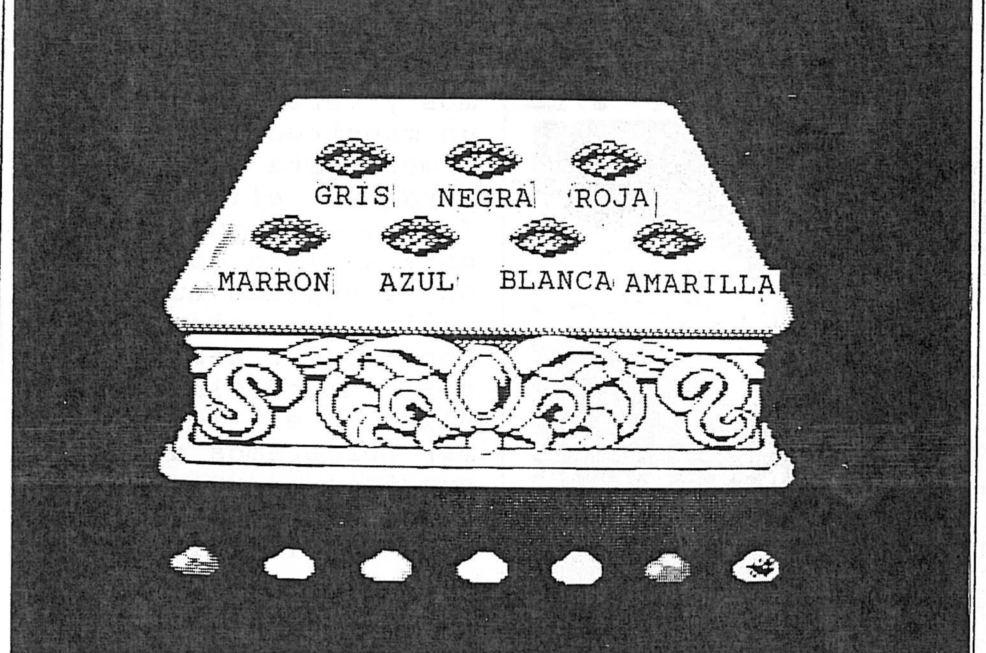


Volveremos a ir a la tumba y hablaremos con el monstruo, al eliminarlo se romperá la pared y cogeremos a otro; iremos al pueblo que está encima de la casa de la bruja, allí eliminaremos a unos cuántos bichos.
Andaremos un poco y entraremos en un pueblo donde una enfermera se nos unirá; después de conseguir Rank nos dirigiremos al castillo del rey, el cuál nos dirá que un pueblo ha sido destruído. Bajaremos y veremos correr a un monstruo, lo seguiremos hasta una cueva donde lo eliminaremos. Iremos a un pueblo que está al lado del agua, en el segundo mundo; al salir del mismo, encontraremos una barca y nos introduciremos en ella; en el medio del mar perderemos a dos de nuestros guerreros. Bajaremos al pueblo que está en el desierto, y hablaremos con todos y nos dirigiremos hacía un pequeño bosque. Una vez en el bosque nos darán un objeto extraño. después volveremos a la barca para luego introducirnos en un castillo



submarino. Después de rescatar a nuestros guerreros nos dirigiremos a una cueva, allí necesitaremos siete piedras sagradas y la sorpresa es que teneís que hacer varias combinaciones con ellas, en total 5.040, pero no os preocupeís un buen usuario del MSX después de probar 3.359 combinaciones dio con ella y eso es lo que os vamos a dar, la combinación que nuestro amigo Carlos Redonet consiguio después de muchos esfuerzos. (Ver foto adjunta).



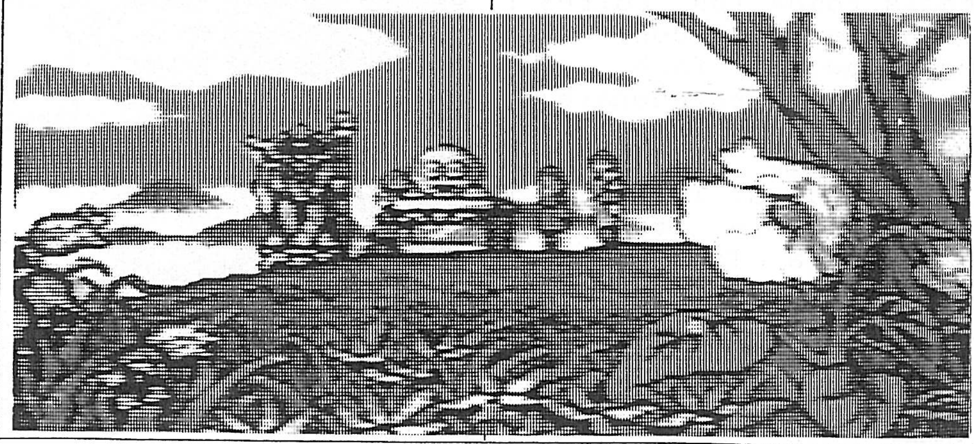


Una vez contemplada la demo donde las piedras han sido situadas en su sitio correcto, saldremos a una torre tipo laberinto donde nos enfrentaremos con varios enemigos bastantes potentes, hasta llegar a arriba del todo donde lucharemos con el enemigo final. Una vez que lo tengamos casi vencido esté se convertirá en un nuevo monstruo más díficil de matar, pero para nosotros a estas alturas ya no es ningún problema. Una vez eliminado contemplaremos la demo final donde nos saldrán todos lo personajes que han intervenido y el Staff del juego y para más inri todavía nos encontraremos con la palabra FIN.Es curioso que en este programa que casi todo el argumento viene en japonés no nos dé un final en su propio idioma que realmente sería la palabra OWARI, o también en inglés la palabra END.

Una cosa muy curiosa es que si cogemos el disco cuatro y lo introducimos dentro del ordenador nos saldrán un par de fotos inéditas una será una digitalización en Screen 8 con tres japoneses y la otra es siete fotos pequeñas de varios personajes en gráficos. En fin espero que el truco os sea útil puesto que estos trucos fantasmas son de lo más interesantes.

Ahora solo nos queda esperar a que la compañia Compile lance un nuevo titulo de esta formidable saga llamada Randar.

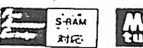
Francisco Martinez

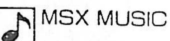


NOMBRE : ILLUSION CITY 幻影都市

COMPAÑIA : MICRO CABIN マイクロキャビン

FORMATO : 8 X 3.5"2DD





TIPO : RPG

PRECIO : 9.800 ¥



Como podeis comprobar los de MICROCABIN no se toman vacaciones, y prueba de ello es este interesante RPG de nada menos que 8 discos, que mantendrá entretenidos por una temporada a los usuarios de TURBO R.
Este juego cuenta con una increible banda sonora en FM-PAC y además es el primer juego que contempla la posibilidad de utilizar el recien estrenado MIDI,con lo que se multiplica el interés musical del programa.

Al introducir el primer disco nos aparecerá un menú de tres opciones:
1- Nos permite trabajar con el USER DISK que habremos formateado a doble cara previamente.
2- Ver la DEMO.
3- Comenzar a jugar.
Si optamos por la segunda opción, asistiremos a todo un recital de música y color, que como todo lo que suele hacer Microcabin es sencillamente espectacular.
Prestando un poco de atención y haciendo un poco de memoria nos daremos cuenta de que la demo y todo el juego en sí tiene muchas similitudes con el también fenomenal SD SNATCHER de KONAMI,al que iguala e incluso supera en muchísimos aspectos.
Al escoger la tercera opción, o simplemente dejar terminar la demo, tendremos que introducir el segundo disco para dar comienzo al juego.

TECLAS DE CONTROL:
<CURSORES>: Control del personaje/s.
<SPACE/RETURN>: MENU y ejecutar opción.
<SHIFT/ESC>: Denegar y salir del menú.
Las teclas SHIFT y ESC también sirven para lo siguiente: Si por ejemplo tenemos que caminar por un largo pasillo, para no tener que dejar pulsado el cursor permanentemente, pulsaremos cualquiera de estas dos teclas y el personaje caminará constantemente, nosotros tan solo tendremos que cambiar su dirección cuando convenga. Para dejarlo como estaba so-


01:TIENLLEN


02:MEIPHEN


03:SHUE


04:DOC













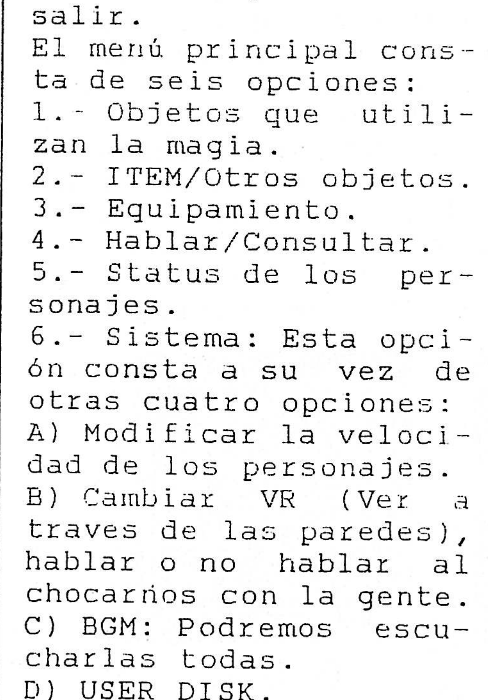


lo tendremos que entrar en el menú y volver a salir.

El menú principal consta de seis opciones:

1.- Objetos que utilizan la magia.
2.- ITEM/Otros objetos.
3.- Equipamiento.
4.- Hablar/Consultar.
5.- Status de los personajes.
6.- Sistema: Esta opción consta a su vez de otras cuatro opciones:

A) Modificar la velocidad de los personajes.
B) Cambiar VR (Ver a traves de las paredes), hablar o no hablar al chocarnos con la gente.
C) BGM: Podremos escucharlas todas.
D) USER DISK.

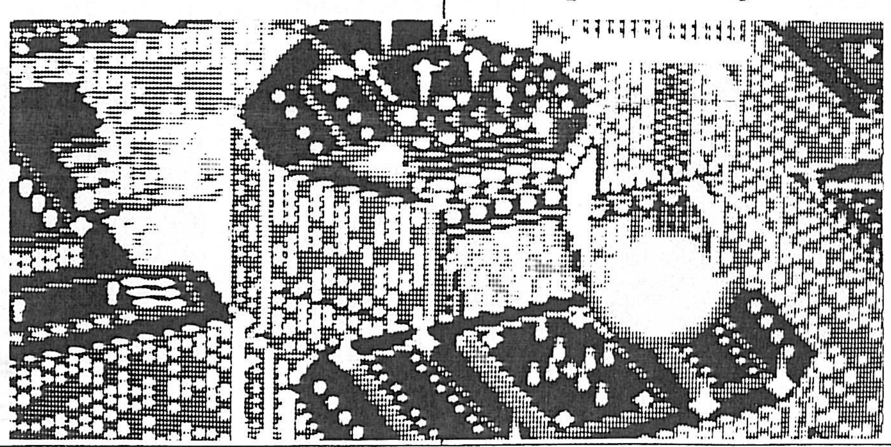


En este programa MICROCABIN se ha asegurado de utilizar todos los recursos disponibles en el MSX TURBO R, además del anteriormente mencionado MIDI, el R800 tambien se deja notar. La velocidad a la que aparecen los textos en kanji y las imagenes es vertiginosa. Los movimientos están muy conseguidos y tan solo cabe criticar el diseño de los personajes, demasiado flacos y largiluchos.

El juego se desarrolla en la ciudad japonesa de Hong-Kong en el siglo XXI. En esta ciudad encontrareis absolutamente de todo, desde una discoteca muy bien ambientada hasta un Metro de diseño futurista y con escaleras automáticas y todo.

Tambien encontrareis en la ciudad mucha gente que os dará información en Kanji y que pueden ser desde punks hasta contrabandistas y vendedores ambulantes.

Para que os hagais una





ciudad.
En resumen, se trata de un juego verdaderamente adictivo, cuya historia debe ser muy interesante, a juzgar por la gran cantidad de textos en japonés que "invaden" la pantalla durante el transcurso del juego.
Los datos que os acabamos de proporcionar son suficientes para poder sumergiros en esta trepidante aventura, pero por si acaso os quedais enganchados, prometemos contar próximamente como terminarlo.
Tony Jimenez Jimenez.

idea de hasta donde llega la realidad en este juego os diré que la casa de nuestro personaje (TIENLLEN) tiene hasta cuarto de baño. Para grabar las partidas tendremos que acercarnos a unas máquinas que están repartidas por las tiendas de la

NOMBRE:LENAM 〈レナム〉

COMPAÑIA:HERTZ ヘルツ

FORMATO:4 X 3.5"2DD

MSX 2 MSX MUSIC

TIPO: CONVERSACIONAL

PRECIO:8.800 ¥

No os dije que habría ficha 2 del Lenam, pues ya está. Si quereís saber la conclusión de la leyenda de la espada sagrada de Lenam, seguid leyendo.

JUEGO:

Al llegar al pueblo de Say, nos dijeron que si seguimos la costa encontraremos otro pueblo No perdimos ni un segundo, salimos directos hacia el otro pueblo. Las calles estaban vacías. Cuando estabamos sacando conclusiones, una chica pelirroja nos dijó que la siguieramos, dobló la esquina, la seguimos y resultó ser una bruja. Tuvimos que utilizar todos los recursos, al final la chica murió exhausta, el pueblo seguía sin nadie en las calles, yo le pregunté a Ker:

-Ker, ¿todavía tienes el objeto que cogimos del monstruo de la cueva de la medusa?

Ker contestó:

-Si, ¿peró para que la quieres?

Yo le dije:

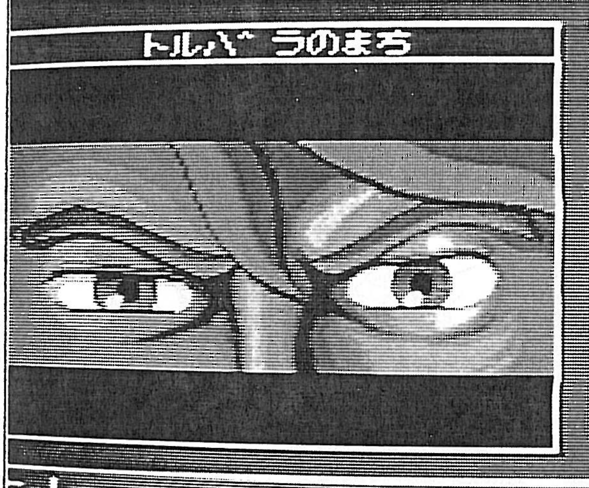
-No pierdas ni un segundo y utilizalo.

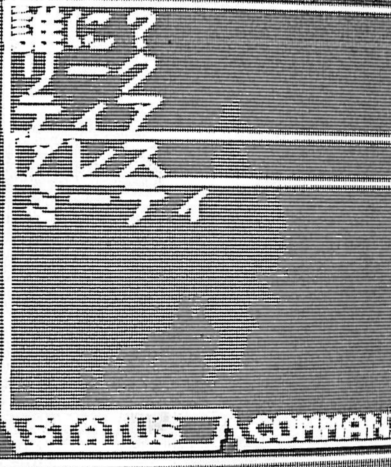
Funciona, unos hombres con túnicas salieron de una casa, estaban dispuestos a matarnos entonces apareció una bestia con cuatro brazos, nos dijo que si nos que salieramos del poblado y así surgió de la nada y lo hicimos.

Afuera Ker se adelantó y una chica le dijo que no les atacasemos. Fuimos con ella a su casa y después nos dirigimos al centro del pueblo. Nos comentaron que el pueblo se llama Bet, salimos fuera y nos encaminemos a una cueva un tanto macabra, la chica del pueblo de Bet la llamaba la cueva llameante. Antes de que entrasemos nos encontraremos un objeto y al final nos decidimos por entrar. Antes de llegar a la salida Ker, me preguntó:

-Sargon, ¿por qué la chica de Bet llama a la cueva, llameante?

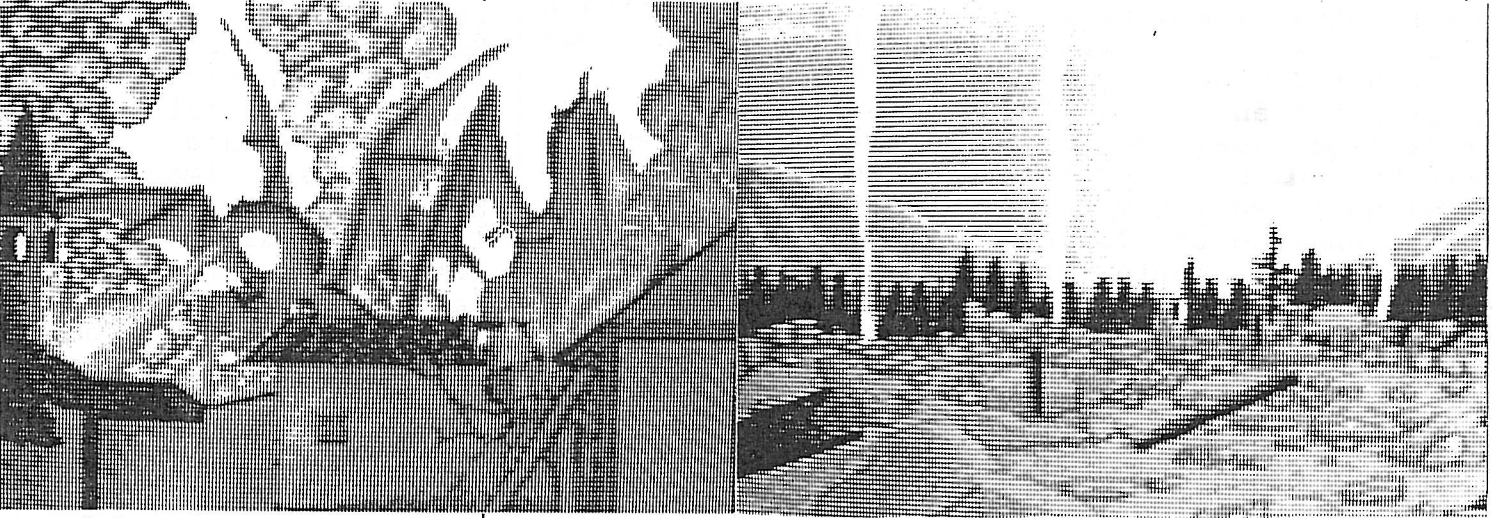
-Pues no se, no tengo ni la más remota idea.

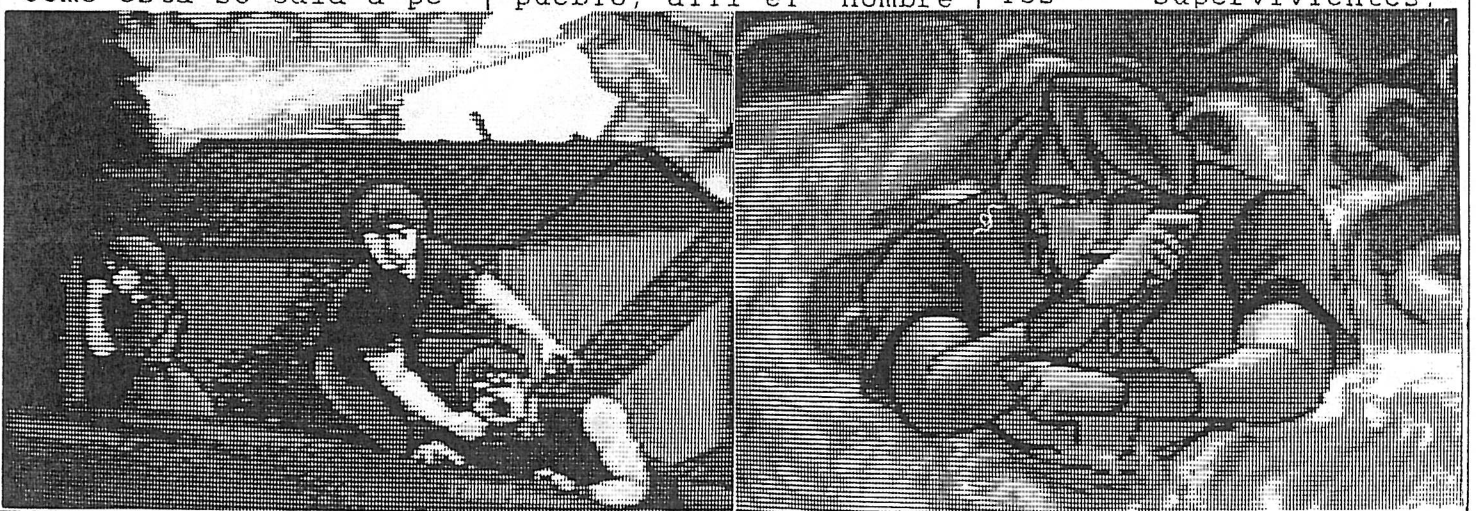


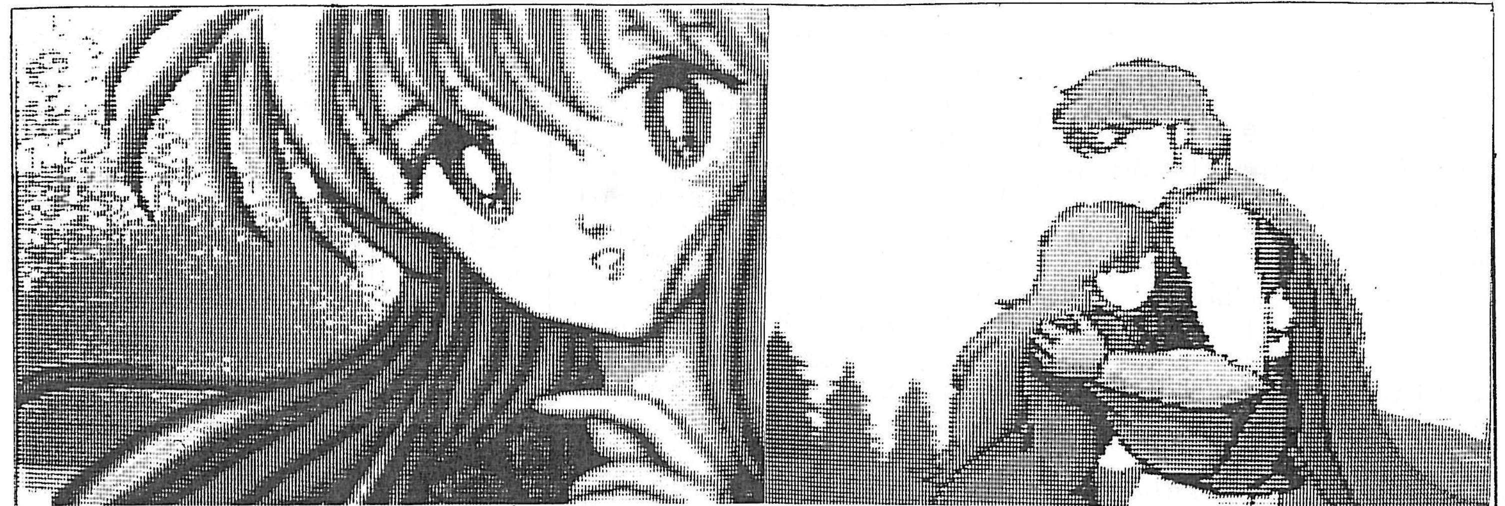


Yo también me hacía esa pregunta y al llegar a la salida nos dimos cuenta de la respuesta, un ser de fuego nos atacó. Era muy fuerte al caer al suelo le clavé la espada en su cabeza el ser no hacía nada más que reir. Yo no lo entendía, mi espada no le hacía nada. Me pasó por la memoria para que serviría el objeto que recogimos en la entrada de la cueva, le dije a Misty que me lo diera y al acercarlo a su cabeza explotó. Salimos de la cueva y nos encontramos con un pueblo en el hablaremos con todo el mundo. Nos dijeron que el pueblo se llamaba Gaz y seguidamente nos fuimos a la posada a descansar.Al día siguiente todos pensabamos con más claridad.Salimos del pueblo y nos encaminamos hacía una pirámide dentro nos dimos cuenta de que era realmente lisa, dentro no había nada más que pasadizos. Al llegar a la cuarta planta vimos varios caminos y nos metimos por el del medio y al llegar al final nos encontramos con dos enemigos

muy especiales, nada más y nada menos que el guerrero que huyó del castillo de Bet y para más sorpresa también estaba la bestia del pueblo de Bet. Como era lógico teníamos que demostrar que eramos los más fuertes el guerrero no nos costó mucho de eliminar, pero para matar a la bestia sudamos tinta.
La pirámide empezaba a derrumbarse, no nos quedaba otra salida que entrar en la alcantarilla, pero eso no nos quitaba el problema ya que la alcantarilla se venía abajo. En un intento de salir, Misty quedó atrapada entre las rocas, no tuvimos otro remedio que salir de allí. Una vez que pudimos conseguir salir de la pirámide vimos como esta se caía a pedazos y Misty salió andando entre el polvo, no era hora de hacer preguntas estabamos muy cerca de la espada.
Tomemos rumbo hacía el pueblo de Kuk, allí tendremos conversación con todo el mundo la gente nos comentó que fuesemos hacía una casa que estaba en medio del bosque, una vez alli picamos a la puerta y un hombre de edad mediana nos la cerró con llave, y eso no fue lo único ya que dentro habitaba un dragón y una vez más tuvimos que utilizar la fuerza bruta.
Al matar al dragón, Misty abrió la puerta con sus conocidos poderes mágicos, y el hombre salió huyendo pero no por miedo. Le seguimos hasta el lado del pueblo, allí el hombre nos dijo:
-Habeis demostrado que sois capaces de controlar la espada sagrada de Lenam. Sin decir nada más el hombre nos dijo que miraramos hacía el pueblo, era increíble unos dragones estaban destrozando esté. Yo me sentía incapaz de hacer nada, pero cuando parecía todo perdido el hombre me enseñó un rubi haciendo esto corri hacía un dragón, el cuál tiró una llamarada hacía el hombre, el solo dijo una cosa "Lenam" al acabar de decir esto se desató una energía increíble y el hombre murió pero no solo sino que también arrastró a los dos dragones.
Aparecimos en lo que quedaba del pueblo y tuvimos una charla con los supervivientes.





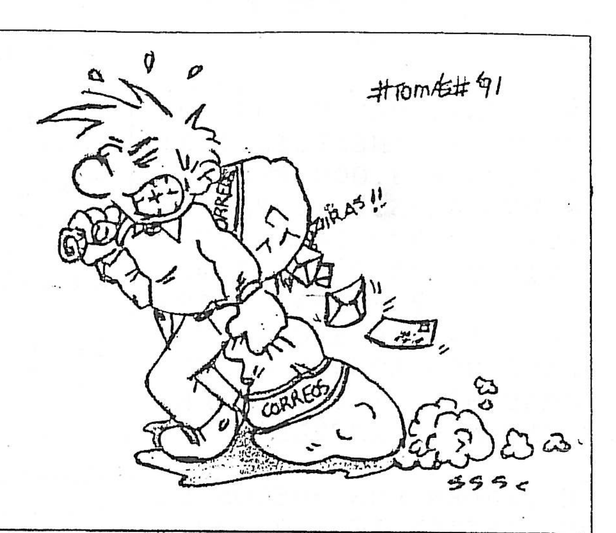


después tomamos rumbo hacia otra pirámide.
Sin mucha dificultad nos introdujimos en una habitación en la cuál todo daba vueltas, la habitación se estaba cayendo a pedazos y nuestro enemigo no tardó en aparecer. Tenía un aspecto horrible y una mano de acero al acabar con él salimos de la pirámide por otro camino y una vez fuera veremos un objeto el cuál cogeremos. Volvimos al pueblo de Kuk donde otra vez hablaremos con todos los habitantes y después cogimos el camino dirección al pueblo de Atu. El pueblo estaba en ruinas y no había nadie. Volvimos a Kuk con lo cuál, los pueblerinos nos dijeron que solo nos quedaba por ir al pueblo de Uru, y así fue, fuimos hacia el pueblo de Uru. El mismo tenía igual apariencia que el pueblo de Atu.
Allí estuvimos pasando la noche y por la mañana nos adentremos en un bosque donde nos salían enemigos terribles por cualquier sitio, pero al final logremos llegar a la fantástica fortaleza de Hut.
Dentro de la fortaleza seguimos por un túnel rojizo, sin ninguna explicación posible Ker me atacó diciendo:
- Te he engañado Sargon todos lo pasos que dabas Hut lo sabía.
Con mucha rabia le ataque y al cabo de un rato de lucha la chica desconocida le dijo que olvidara todo.
Sin que yo lo supiera un sirviente de Kat estaba escondido y en un segundo nos lanzó un rayo, iba dirigido a la chica pero Ker se pusó enmedio. Junto con Misty, yo ataque al sirviente. Ya no había ninguna sorpresa más, más la espada de Lenam estaba al otro lado...
CONCLUSION:
No he querido poner más, ya que pertenece al ansiado final. Como ya se dijo en la primera ficha Hertz Soft es una pequeña compañía, pero aún así solo una casa como esta puede llegar a crear gráficos con unas animaciones tan buenas.
En mi opinión el único juego conversacional parecido a este es Kubikiri Yakata. Por cierto,¡os imaginaís Sword of legend Lenam II ! Quizá algún día.
Ante todo quiero saludar a nuestro amigo japonés Kenjiroh Katoh, por hacer juegos de este tipo y diversos arcades, y espero que pronto muy pronto nos sorprenda con algún nuevo título que como él dice en su carta desea hacerlo.
También darle las gracias a Francisco Martínez y a su amigo Cano, ya que sin su ayuda este comentario nunca hubiera llegado a manos de los varios usuarios que están suscritos a esta publicación.





CORREO



- J. Sanchez Más nos ha enviado una serie de digitalizaciones hechas por el mismo y lo ha conseguido de la siguiente manera:cargas el juego y en cuanto aparezca la pantalla que te guste pulsa reset y haz un pequeño programa para explorar en que pantalla y página se encuentra el gráfico. Por ejemplo:

```
10 Screen n (nº de pantalla)
20 Set page p (nº de página)
30 Goto 30
```

Una vez lo hayas encontrado debes copiar la página donde está el gráfico a la página 0, y acto seguido grabarlo con BSAVE o COPY en el disco. Después debes utilizar la función de paleta de colores para modificar los que hay, para ello personalmente uso el Graphsaurus.
Hay que tener en cuenta que no siempre sale este truco, por lo habrá que armarse de paciencia e ir probando que pantallas salen y cuáles no; yo he probado con Tetris y Aleste 2 y funcionan.

- Antonio Altafaj Laguardia tiene problemas con el Solid Snake, concretamente con el enemigo Runnin Man. Verás Antonio para eliminarle tendrás que colocarle bombas plásticas en los pies y tendrás que tener cuidado con que no se te acabe el oxígeno. Esto no te va a ser tarea fácil, pues tanto yo como todos los que han intentado con este enemigo las han pasado canutas.

- A.C. Software tiene una duda . Posee un ordenador Sony 700 y quiere grabar juegos en video. Te diré que después de preguntar en la Sony si se podía grabar de RGB a video y me dijeron que era imposible que no habian sacado ningún video que se pudiera grabar desde la RGB. Aún así considero de que seguro que hay algún truco para poder hacerlo, pero eso yo no lo sé, si alguien lo ha conseguido que nos mande la información para que todos los usuarios esten al corriente.

- Iñigo Beain Perez nos hace varias preguntas. El juego Snatcher y el SD Snatcher, ¿son el mismo juego o son diferentes? Te diré que son dos diferentes y cada uno lleva su cartucho de SCC y sus tres discos de juego. Cada uno tiene una referencia distinta el 1º es el RA004 y el 2º RA011. También nos dice que le gustaria que incluyeramos un hueco a las ideas y a las críticas de la gente. Te diré que eso ya lo hacemos.

- Eduardo Fernández Peña, pregunta ¿va hacer Konami más juegos para nuestro sistema? Pues mira te diré que no lo sé, pues ultimamente no se sabe nada de ella, pero lo que si que te diré, es que todavía les faltan por vender muchas copias de SD Snacher y Solid Snake, y posiblemente hasta que no las vendan no sacarán nada. Como es lógico si vosotros vaís a trabajar y no os pagan que hariais.
¿Por qué no fue comentado en su día Runne Master 1? Este programa no fue comentado, porque comentamos el nº 2 y la temática era muy parecida.
¿Existe un juego en el mercado llamado Sorcerian de Falcom? Si, tengo un catalogo en donde Falcom saca el Dragon Slayer 5 (Sorcerian) para PC y eso ocurria aproximadamente por el año 87. Aún así Takeru acaba de sacar la versión para MSX de Sorcerian.
Si alguien tiene dudas o algún problema, intentaremos solucionarlo pero acordaros que no podremos solucionar todas las dudas.

ANUNCIOS

SE VENDEN CARTUCHOS DE MSX:R-TYPE;NEMESIS 1,3; GALIOUS A 3.000 PTS CADA UNO.ALESTE 1,RASTAN SAGA A 3.500 CADA UNO. XEVIOUS, USAS A 3.000 CADA UNO Y FM-PAK STEREO A 14.000.ESCRIBIR A FRANCISCO ESCRIG C/STO. TOMAS 89,C.P.12560 BENICASIM - CASTELLON.

SE VENDEN DOS JUEGOS DE MSX2:EXTERLIEN (7.000), PINK SOX (3.500),RPG Y EROTICO RESPECTIVAMENTE.LLAMAR A RUBEN MARTIN. TELF.98-5323867

VENDO ORDENADOR PHILIPS 8220,INCLUYO CASSETE Y 50 JUEGOS ORIGINALES POR 25.000 PTAS.TAMBIEN UNIDAD DE DISCO SONY CON CONTROLADOR Y DOBLE CARA 35.000 PTAS.DAVID 93-3771225.LLAMAR DESPUES DE LAS 18 HORAS.

VENDO LIBRO EN CODIGO MAQUINA.LO VENDO POR 1.200 PTAS. SIN INCLUIR GASTOS DE ENVIO.LLAMAME Y HABLAREMOS.TELF.981-298368.DE 19 H. A 22 H. JESUS GOMEZ NOVO.

JEC MSX T.R,INTERCAMBIO DE PROGRAMAS Y DIRECCIONES DE USUARIOS DE T. R,SOLO TURBO R.ESCRIBIR A :APDO.CORREOS 3.116 - 30080 - MURCIA.

VENDO AMPLIACION DE MEMORIA DE 64 K. Y ORDENADOR MSX SONY HB-55P POR 15.000 PTS. LLAMAR A:JOSE ENRIQUE CONESA TLF.968-266881.

VENDO:ORDENADOR PANASONIC MSX2+,256K RAM,FM, 19268 COLORES Y MSX2 VER.3.30.ADJUNTO,CABLES MANUALES, PROGRAMAS Y EMBALAJE ORIGINAL.LLAMAR A:LUCAS ANTONIO.POR 100.000 PTS.968-291263

OS GUSTARIA TENER LAS MUSICAS DEL XAK2,DISK STATION32, YS3 ,DRAGON SLAYER6,ETC... (GRABACION DE COMPACT DISC Y EN STEREO.APARTE VENDO JOYSTICK TERMINATOR POR 1.500 PTS.LLAMAR AL Nº DE TLF. 93-3385644

DESEARIA CONTACTAR CON USUARIOS DE MSX,MSX2 PARA INTERCAMBIO DE INFORMACION,EXPERIENCIAS. LLAMAR A ALBERT BARBERA TLF. 93-7148999.

VENDO 2 PROGRAMAS DE MSX: MID-GARTS (4.000) FLEET COMMANDER II,MSX2 Y T. R(6.000).FRANCISCO JESUS MARTOS.952-259470

VENDO ORDENADOR SONY 700 Y UNA IMPRESORA EL ORDENADOR POR 60.000 PTS. LLAMAR A: MIGUEL TLF.93-4318233

VENDO LOS SIGUIENTES CARTUCHOS:NEMESIS1,PENGUIN ADV.,GALIOUS, DARWIN 4.078 A 3.000 PTS CADA UNO;F1SPIRIT,NEMESIS2,SALAMANDER A 3.500 CADA UNO;NEMESIS3 POR 4.000,ALESTE1 POR 5.000 SHALOM POR 5.500 Y FAMICLE PARODIC POR 5.500 LLAMAR A JUAN ANTONIO TLF. 93-3500388

INTERCAMBIO PROGRAMAS DE MSX1 Y MSX2 EN DISCO TAMBIEN FOTOCOPIAS DE LAS INSTRUCCIONES,TRUCOS,POKES ETC.LUIS MIGUEL ABERASTURI.AVD.COMUNEROS DE CASTILLA 6, 7º D.09200,MIRANDA DE EBRO.BURGOS.
TLF.947-311474

DESEARIA CONTACTAR CON USUARIOS DE MSX2 DE TENERIFE PARA INTERCAMBIO DE PROGRAMAS, EXPERIENCIAS, INFORMACION E INCLUSO PARA FORMAR UN CLUB REGIONAL. ESCRIBIR A: ALBERTO LUIS MARTIN CTRA/ EL AMPARO,117 38438 ICOD TENERIFE TELF. 922-811457

ESTOY INTERESADO EN COMPRAR UN RATON EN BUENAS CONDICIONES. INTERESADOS LLAMAR AL TELF.977-236135 O ESCRIBIR A EDUARDO FERNANDEZ C/GERONA Nº 4, 3º D. 43003 TARRAGONA.

VENDO ORDENADOR MSX2 NMS 8220 , SIN UNIDAD DE DISCO.ADEMAS REGALO UN CASSETTE PHILIPS, VARIAS CINTAS Y JUEGOS ORIGINALES, Y LOS DOS ESTUPENDOS CARTUCHOS DE KONAMI "VAMPIRE KILLER" Y "KING KONG 2" TODO ELLO POR 35.000 PTS. LLAMAR A: LUIS CARLOS TELF. 93-7184574.

INTERCAMBIO TODO TIPO DE JUEGOS Y PROGRAMAS PARA MSX2,2+, Y T.R EN DISCO. TAMBIEN VENDO UNIDAD DE DISCO DE DOBLE CARA EXTERNA,PRACTICAMENTE NUEVA, CON UN AÑO DE USO Y RECIEN REVISADA,PRECIO A CONVENIR.OSCAR CASTAÑO CTRA. FUENTE DE LA ENCINA 127 1º 3ª 08924 STA. COLOMA DE GRAMANET BARCELONA TELF. 93-3916132.

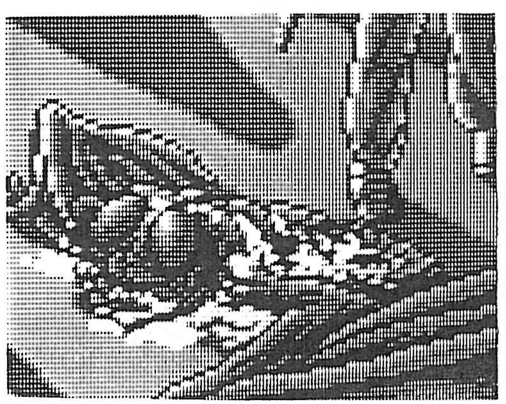
DADA LA SITUACION DE NUESTRO SISTEMA AQUI, ME GUSTARIA HACER EL MAYOR NUMERO DE CONTACTOS POSIBLE, CON TODOS LOS LECTORES, PARA EL INTERCAMBIO DE IDEAS, OPINIONES, CARGADORES, PROGRAMAS, REVISTAS Y UN LARGO ETCETERA. TENGO UN SONY 700, POR LO QUE ME DA EXACTAMENTE IGUAL CONTACTAR CON USUARIOS DE MSX1. FERNANDO M. BUENO MORENO. TELF. 926-428739.

ATENCION

A partir de este momento, tu suerte ha cambiado.

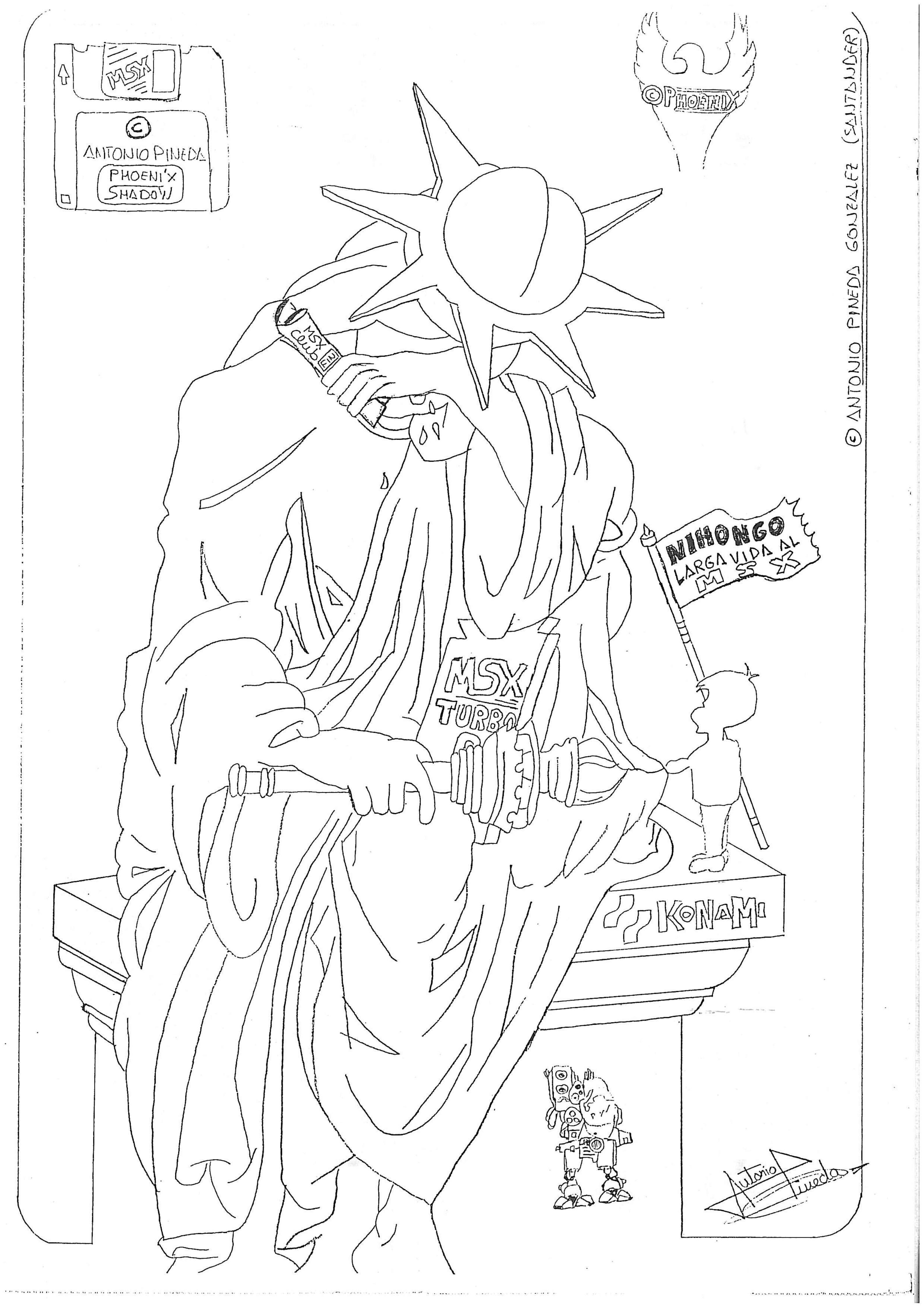
Si eres Andaluz y tienes la intencion de estar a la ultima con tu MSX, ¡¡ LLAMANOS !!

Somos, CLUB-SUR



c/ Guatemala, nº 10
Zaidin - Granada -
. C.P. 18007.

¡ANIMATE!!


MSX
©
ANTONIO PINEDA
PHOENI'X
SHADOW
©PHOENIX
© ANTONIO PINEDA GONZALEZ (SANTANDER)
MSX
NIHONGO
LARGA VIDA AL
M S X
MSX
TURBO
KONAMI
Antonio Pineda